RETRO GEEK MAG

Du retro, du Geek, du bonheur...

Gros plan : les "Must Have" sur console portable

L'arrivée du piratage console en France. (1er partie)

LES TESTS DU MOIS :

NUMÉRO 4*
Mars 2011
RETROUVEZ-NOUS SUR :
www.retro-geek.com

Suikoden : (PS1)

Axelay : (SNES)

Guardian Heroes : (Sat)

DANS QUEL ÉTAT SEREZ
VOUS APRÈS UN PASSAGE
SUR RETRO-GEEK.COM ?

SOMMAIRE

4 ZE KILLER

.....Le billet d'humeur du Killler

6 Zoom sur

.....Les "must have" sur consoles portables

8 Dossier

.....L'arrivée du piratage console en France

12 Rétropédia

.....Ce mois ci c'est point and click

15 Tests

.....Axelay (SNES)

.....Suikoden (PS1)

.....Guardian Heroes (Sat)

Vous pouvez nous envoyer toutes vos questions, suggestions, lettres d'amour... à : **retrogeektv@yahoo.fr**

N'hésitez pas aussi à nous envoyer vos dessins, fausses pubs, sprites... Les meilleurs seront publiés !

EDITO

Vous voici en possession de RetroGeekMag 4 et c'est la classe, ce mois-ci c'est la forme et le fond du mag qui se trouve enfin une identitée après trois numéros.

Vous aurez aussi plus de tests, et bien évidemment les débuts de nouveaux membres dans l'équipe rédactionnelle. Le RetroGeekMag à enfin trouvé ses marques.

Sur ce, bonne lecture and Stay Retro !

L'équipe du RetroMag

RETROGEEK Remercie : Jegolan, Alto_3, PerfectNéo, MarcoP,...

Ont participé à ce numéro : Mr. H ZeKiller, Osvald, Straffeur, Cuthalion DK,

ZE KILLER

POUR LE RETROGEEKMAG

Encore une fois, le courrier se fait maigre, même inexistant et ce, sans grève de la poste. Je commence ce mois-ci avec mon habituelle chronique afin de vous parler de la Playstation.

La Playstation a eu 15 ans, mais personne ne s'en soucie, et c'est plutôt les 25 ans de notre plombier moustachu et bedonnant qui a fait passer cet anniversaire inaperçu. Ce n'est que partie remise pour l'italien car à l'époque, le roi de la com' était bien Sony, et on peut dire que la société avait bien plombé la concurrence. En effet, avec l'arrivée de Sony dans le jeu vidéo, une page se tournait : la Saturn s'écrasait et Nintendo jouait dans la catégorie des gamins. Arf !

Ce que je retiendrais de Sony ? Surtout sa campagne de pub béton et la lentille de la PS1 qui déconne. En ce qui concerne la concurrence de l'époque, on peut aisément dire qu'ils ne jouaient pas dans la même cour. En effet, il y a 15 ans, Sony intégrait une guerre des consoles qui opposait deux géants : Nintendo et son plombier accro à la malbouffe et Sega avec son hérisson sous acide. Sony, n'avait pour sa part aucune mascotte à proprement parler mais utilisait les gamers pour promouvoir la puissance de sa console avec, notamment, le CAP : le Comité Anti-Playstation. Plus tard, Crash et Lara deviendront l'image de la marque dans la tête des joueurs.

La guerre des consoles façon Ze Killer ! Pas de règles seul le meilleur gagne.

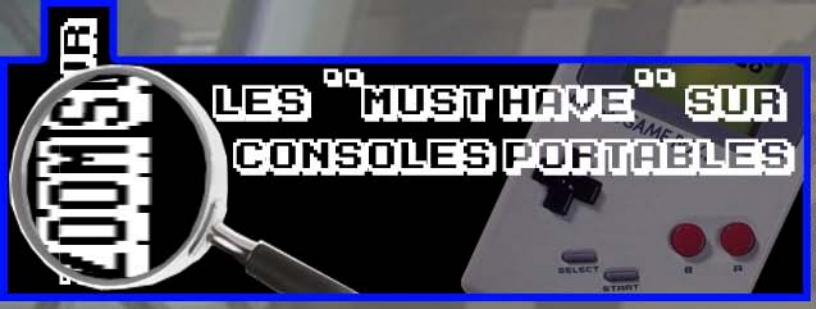
Encore une fois, Sony joue la carte de l'énigme avec ses canards (en référence à la puissance de calcul de la PS2/3).

Campagne choc de la part de Sony, pour prouver au monde entier que les jeux vidéo ne s'adressent pas qu'aux enfants.

Lara Croft, où comment faire accepter aux pères décomplexés les joies du jeu vidéo.

Le résultat de cette guerre 32 bits ? Rien de très glorieux, mais quelques événements épiques comme FF7, Tomb Raider et Tekken. C'est également une fin tragique à l'image de Sega et son désintérêt pour l'Europe. Mario et Link auront une petite heure de gloire avec leur pote Conker, mais rien de bien génial. On retiendra que l'époque 32/64 bits aura été un bon coup de pied au cul dans le monde vidéoludique, mais malheureusement noyée dans bon nombre de réalisations merdiques ou des passages à la 3D plus que douteux pour les softs 2D.
Cette guerre est somme toute à l'image des productions actuelles : de bons titres désespérément perdus dans des productions de masse sans intérêt.

Ze Killer



Les transports en communs sont généralement bruyants et souvent ennuyeux seul. Après la création du lecteur cassette histoire de ne plus être forcé d'écouter les sons ambiants, c'est Milton Bradley qui nous offre un peu d'évasion et le loisir de nous occuper les mains avec sa Microvision en 1979.

Par la suite, c'est Nintendo qui avalera le marché de la console portable avec sa GameBoy et ses différentes versions.
Atari, Sega, SNK et même Nec commercialiseront de leur côté la Lynx, Game Gear, NeoGeo Pocket et le Turbo GT sans jamais réussir à égaler le succès de Nintendo, malgré des supériorités techniques.
Par ce micro-dossier nous allons donc découvrir les « must have » de la console portable.

Dans les années 80, Nintendo proposait également des Game and Watch de ses licences permettant de jouer en toute discrétion dans les transports. C'est avec le succès de la GameBoy que leur production a cessé.

Machine - GameBoy (1992)
Genre : Plates-formes
Développeur : HAL Laboratory
Éditeur : Nintendo

Premier épisode de la très célèbre série de la petite boule rose, ce jeu de plate-formes met en avant les pouvoirs de la créature. Absorbez vos ennemis, recrachez-les sur d'autres, envolez vous en inspirant de l'air, etc. Vous aurez de quoi faire afin de venir à bout des nombreux niveaux tous très variés.

Machine - GameGear (1990)
Genre : Puzzle
Développeur : Sega
Éditeur : Sega

Concurrent de Tetris, Columns propose une alternative dans un puzzle game. On doit faire disparaître les blocs en les alignant de telle manière à ce que 3 cubes de même couleur se touchent horizontalement, verticalement ou en diagonale.

Machine : Gameboy C. (1999)
Genre : Shoot
Développeur : Crawfish Int.
Éditeur : Activision

Le légendaire shoot arcade des 70's est enfin adapté sur console portable ! Ce portage reste donc très fidèle à la version arcade, mis à part quelques améliorations de couleurs, le fond noir traditionnel remplacé par des illustrations en fonction des niveaux, etc.

Machine - GameBoy (1989)
Genre : Plates-formes
Développeur : Nintendo R&D 1
Éditeur : Nintendo

Le fameux plombier a enfin son jeu à lui. Rempli de secrets et de petits détours, encore aujourd'hui, on arrive à être surpris par certains éléments. On saute, on court et on saute : simple mais terriblement éfficace. C'est LA référence des jeux de plates-formes.

Machine - GameBoy (1990)
Genre : Puzzle
Développeur : Nintendo R&D1 / Bullet-Proof Software
Éditeur : Nintendo

Vous devez empiler des pièces constituées de 4 briques, afin de faire des lignes. Pour plus de scoring, faites plusieurs lignes en même temps. Plus le nombre de lignes faites augmente, plus la vitesse s'accroîtra. La musique de ce jeu est devenue culte en même temps que le soft.

Machine - GBA (2003)
Genre : Action Aventure
Développeur : Nintendo Flagship
Éditeur : Nintendo

Reprenant l'intégralité de son grand frère sorti sur SNES, il se doit d'être possédé par tous ceux qui n'auraient pas eu la chance de jouer à cette version. Le portage est excellent. Quelques effets sonores ont été rajoutés de ci de là mais rien n'a été touché au monument qu'est ALTTP. Le seul rajout majeur, et de taille, est externe puisqu'il s'agit d'un mode multijoueurs (Four Swords) qui permettra de jouer à 4 en coopération et qui est tout bonnement excellent lui aussi.

Machine - GBA (2001)
Genre : Stratégie
Développeur : Intelligent Systems
Éditeur : Nintendo

Vous dirigez votre armée grâce à une troupe de commandants, tous ayant des avantages et faiblesses en fonction du type d'unités que vous contrôlerez (aérienne, terrestre, aquatique) et un pouvoir spécial propre à chacun. Avec une très bonne IA, une bonne dynamique, une ambiance, des personnages attachants et une bonne durée de vie, il vous marquera vite l'esprit.

Machine - GBA (2001)
Genre : Course
Développeur : Intelligent Systems
Éditeur : Nintendo

Sortie en début de vie de la GBA, ce jeu reste un incontournable. Proposant des nouveaux circuits, une vingtaine au total, les armes de ses grands frères, les coupes de ces derniers et des heures de fun, le soft est une très grand réussite. La difficulté bien dosée et le mode multijoueurs vous permettront de vous acharner pour savoir lequel d'entre vous est le meilleur en course ou en bataille.

Machine - GB/GBcolor/GBA (début 1996)
Genre : Action Aventure
Développeur : Game Freak, Creatures Inc.
Éditeur : Nintendo

Que ce soit la version Rouge, Bleue, ou plus tard Jaune, la série Pokémon a su s'imposer en tant que référence en très peu de temps. Vous êtes maître Pokémon et votre but est de devenir le meilleur dresseur de tous les temps. Pour cela vous allez devoir explorer, combattre, faire évoluer vos Pokémons et savoir utiliser les atouts de chacun d'entre eux. Car si le soft en lui même peut paraître enfantin, il a une assez bonne profondeur. Une série qui a marqué toute une génération.

Machine - Game Boy (1994)
Genre : Bomberman Like
Développeur : Hudson Soft
Éditeur : Nintendo

Reposant sur le le principe de la fameuse série Bomberman, le but du jeu consiste à abattre vos adversaires à l'aide de bombes. Vous pourrez les up-grader grâce à 2 items : l'un poussant le souffle d'une case et l'autre vous permettant de poser une bombe de plus. Le jeu propose pas mal de niveaux bien dosés et quelques boss.

DOSSIER : LE PIRATAGE CONSOLE (1ère partie)

Pas besoin de faire les innocents : le piratage, on y a tous été conviés et c'est certainement le cas avec les disquettes ou les CDs. Qui n'a pas eu un pote proposant la technique de l'action replay couplé à un mégot de clope, en plus du dit CD copié pour moins de 30 francs. C'est avec cette 1ere partie que nous allons consacrer quelques pages sur l'arrivée du piratage console en france.

Vous vous souvenez peut-être, dans les années 95 (la presse s'était emparée de l'affaire), quand un nombre conséquent de copieurs avait été réquisitionné par la police ? Cela apportait à nouveau de l'eau au moulin des détracteurs du jeu vidéo... D'ailleurs, ajoutez cela à la connotation violente de certains jeux (qui a parlé de Midway ?) et au nombre d'idées préconçues sur les jeux vidéo, vous pouvez aisément imaginer ce que les médias de l'époque ont raconté. Nous allons donc revenir sur cette période pour essayer de comprendre comment a-t-on pu en arriver là. C'est durant la période de Noël à Paris que la gendarmerie a fait main basse sur les copieurs d'un réseau de vente et de distribution de duplicateurs, ce qui a permis, par la même occasion, de démanteler le réseau. A noter dans cette affaire que Nintendo avait déposé plainte depuis 93, ceci prouve également que les forces de l'ordre n'étaient pas vraiment préoccupées par cette affaire. Les suspects, tous âgés d'une vingtaine d'années, faisaient partie du groupe Paradox, ce qui ne les a pas empêché de continuer leurs occupations.

Voici les locaux perquisitionnés et une partie du matériel réquisitionné par la police.

Les gars de Paradox étaient également des démomakers hors-pair et ils finiront d'ailleurs 1ers lors de l'Alcatraz Pentcost avec leur performance : Freddy is back. Leurs démos présentes sur chacun de leurs jeux crackés sont leurs signatures faisant office de véritable intro et seront à jamais encrées dans le monde de la micro.

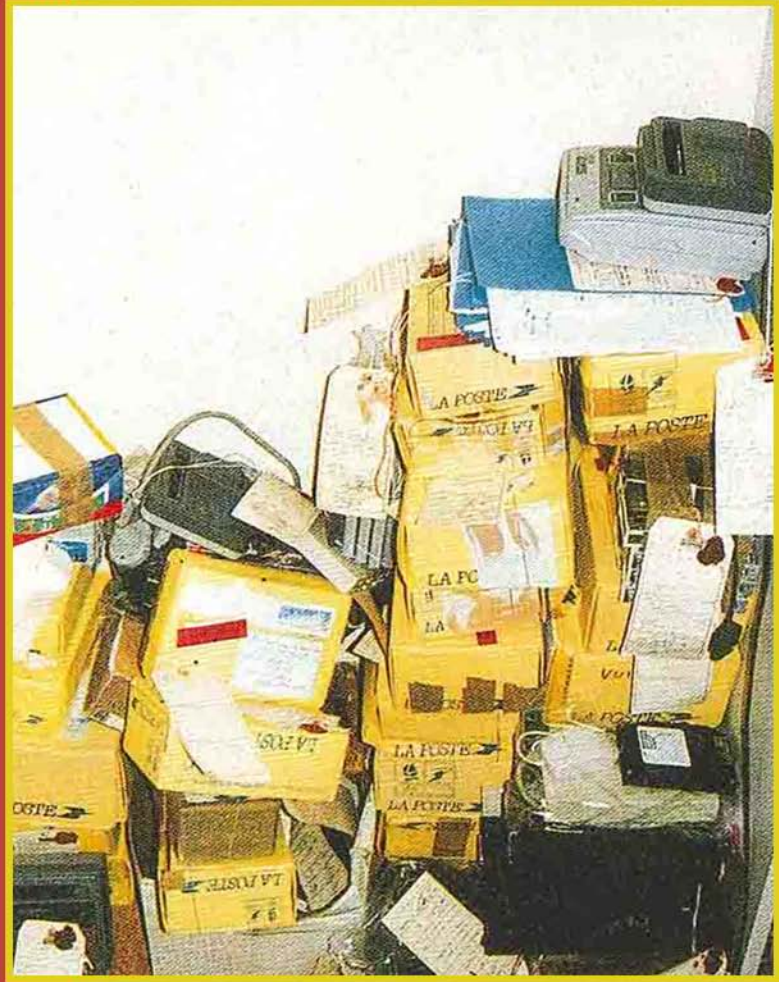
Pour ceux qui ne le savent pas, Paradox a commencé par pirater le matos Amiga pour ensuite migrer vers les consoles (SNES, Dreamcast, PSP). Ils se sont ensuite attaqué à des protections plus complexes : ils se sont démarqués pour avoir copié le 1er iso PS3 Madden 2007 et cracké l'activation de Windows Vista. Depuis 2008, il n'y a plus de nouvelles de ce groupe et pour revenir à ce qui nous concerne, selon la juge d'instruction, seul le chef du groupe avait été incarcéré. Toujours selon la juge, les membres étaient des amateurs cherchant à faire du profit, nous sommes loin des termes comme « réseau du grand banditisme international », ou « d'organisation similaire aux structures opérationnelles du trafic de drogue ou du

terrorisme » comme l'avait si bien mentionné Nintendo dans son communiqué de presse. On peut aussi se demander d'où provenaient leurs matériels, et pourquoi de tels appareils existent ? Pour cela, il faut aller à Hong Kong qui se justifie par le fait qu'il n'ont pas signé la convention internationale sur les droits à la copie. Vous trouverez donc, de cette manière, bon nombre de consoles clones ! Il vous est donc possible de faire importer ce matériel, mais pas de le vendre. Pour ce qui est des copieurs de disquettes, l'excuse est la même que pour les graveurs de CDs, c'est le droit à la copie de sauvegarde à condition d'en posséder la version originale : une seule par logiciel ou jeu, sinon vous êtes dans l'illégalité. Pour se protéger, les éditeurs ont créé le SELL (Syndicat des Editeurs de Logiciels de Loisirs), à l'image de ceux du monde de la musique. Ce syndicat aura pour but de sensibiliser et d'essayer d'ouvrir les esprits en faisant réfléchir aux peines encourues. Il est vrai que le jeu vidéo est un loisir, mais il représente un investissement énorme, et permet à de nombreuses personnes de gagner leur vie. De cette manière, les éditeurs espèrent faire comprendre aux joueurs le danger du piratage pour l'industrie et ainsi endiguer le problème tout en installant de nouvelles sécurités sur leurs jeux et consoles. Les peines encourues pour le piratage de logiciels sont une condamnation et des sanctions financières : de nos jours, la diffusion, la diffusion, la copie ou l'installation illicites de logiciels peuvent donner lieu à des sanctions pénales de contrefaçon, à savoir 3 ans d'emprisonnement, 300 000 euros d'amende pour les personnes physiques et 1 500 000 d'euros pour les personnes morales. Il est clair que Nintendo souhaitait faire un exemple de cette affaire, car à cette période où la micro connaissait déjà le piratage, ce fait était nouveau dans le monde des consoles. On peut comprendre la position protectionniste des éditeurs qui ne souhaitent pas voir leur marché envahi par le piratage.

Chacune de ces disquettes contient un jeu : imaginez l'argent que perd Nintendo avec ces copies pirates... Vous comprenez donc pourquoi Nintendo est aussi dur dans son communiqué de presse à l'égard de ces hackers.

Voici à quoi ressemble le matériel utilisé par les membres de Paradox afin d'effectuer leurs copies de jeux. De simples copieurs sur disquettes à l'image des Game Doctor qui sont actuellement utilisés pour la fabrication de cartmods.

Par contre, il était inutile de crier au loup de cette manière, quand on est au courant de ce qu'il s'est passé avec les consoles à support CD et la banalisation des graveurs de CDs. On reparlera de ça dans le prochain numéro, il est donc temps de conclure, et nous voyons bien que le piratage est toujours présent de nos jours, et qu'en France, on est des champions. Je ne vais pas terminer en vous faisant la morale, tout le monde connaît les règles et sait ce qu'il encourt à les enfreindre. Mais en écrivant ces lignes, nous sommes en droit de nous demander si la future dématérialisation totale des supports est une résultante directe du piratage, ou si les éditeurs se foutent des joueurs ? Dans tous les cas, vous savez dans quel camp vous vous trouvez. Retrouvez notre seconde partie dans le prochain numéro.



Il est tout à fait compréhensible que la firme nippone cherche à enrayer la propagation de copies, mais le problème ne se règle pas aussi facilement. A trop vouloir combattre le piratage Nintendo a-t-il perdu quelque chose en cours de route ?
Toujours est-il qu'à la vue du matériel réquisitionné, la copie pirate est hautement lucrative, mais non sans risques. Nintendo a récemment gagné des procès importants vis à vis des revendeurs de puces Wii et autres Linkers pour DS, tout en ajoutant que cette action servait aussi bien sa société que ses partenaires éditeurs.

LES CONSOLES NINTENDO DÉBARQUENT EN JANVIER 2011 SUR RETROPOLIS.FR. LA COHABITATION RISQUE D'ÊTRE UN PEU DIFFICILE...

WWW.RETROPOLIS.FR

L'ENCYCLOPÉDIE DE RETRO-GEEK.COM

Volume 0 - Ultraretro
...s ultraretro (Atari
Modérateur: Les gardiens du savoir

Retrouvez ici les fiches de jeux sortis sur borne d'arcade.
Modérateur: Les gardiens du savoir

Volume 2 - NES
Retrouvez ici les fiches de jeux sortis sur console NINTENDO NES.
Modérateur: Les gardiens du savoir

Marco P' vous a selectionné ces quelques fiches Retropédia (que vous pouvez retrouver sur notre forum). Pour la première, il vous propose une petite sélection de jeux Point & Click. Faites chauffer vos méninges

Machine : Atari ST (1989)
Autres machines : Commodore 64 et Mac (87), PC (88), Amiga, (89), NES (90)
Développeur / Éditeur : Lucasfilm games / Lucasfilm Games
Nombre de joueurs : 1

Maniac Mansion fut le pionnier des click'n play à utiliser le très connu moteur Scumm. Il était également l'un des premiers jeux à proposer plusieurs fins alternatives. Vous incarnez une équipe de 3 loufoques que vous choisirez parmi 7 winners pour délivrer la copine de Dave qui a été capturée par un savant fou, répondant au nom de Docteur Fred. Vous partez donc à sa rescousse dans le manoir où règne une ambiance glauque à souhait et peuplé d'habitants pour le moins farfelus. Le jeu est intégralement en français et c'est tant mieux car vous pourrez apprécier l'humour potache. Des cut scenes ponctuent votre aventure et vous pouvez alterner à votre guise entre les 3 protagonistes. Révolutionnaire pour l'époque, considéré par certains comme un chef d'oeuvre, ce jeu ne peut que vous ravir. Il a un peu vieilli certes, mais reste un excellent jeu. Une version non officielle "remasterisée" en, tenez vous bien..., 256 couleurs circule !!!

Machine : Playstation (1997)
Autres machines : PC, iPhone / iPod touch / iPad
Développeur / Éditeur : Revolution Software / Sony
Nombre de joueurs : 1

Les chevaliers de Baphomet - Les boucliers de Quetzalcoatl est la suite du premier opus sorti un an plus tôt. Le jeu vous permet d'incarner George Stobbart, Américain à Paris qui se retrouve entraîné dans une sombre affaire de complot, accompagné par la charmante Nico. Ce jeu est une pure merveille pour les fans de point 'n' click : interface simple et intuitive, fluidité dans les déplacements, énigmes et dialogues savoureux (en français, c'est un régal). Pour ne rien gâcher, il est beau, et on se laisse facilement prendre par l'histoire. Une très belle réussite qui fait regretter la (trop courte) époque des point 'n' click.

Machine : PC CD-Rom (1995)
Autres machines : Mac
Développeur / Éditeur : LucasArt / LucasArt
Nombre de joueurs : 1

Vous êtes Ben, chef du gang de motards "Les putois". Alors que vous buvez tranquillement un coup dans un rad, débarque Malcolm Corley : Le patron de Corley Motors dont vous êtes fan... Malheureusement, il est accompagné de l'infâme Rip-Burger qui le seconde chez Corley. Celui-ci a pour idée de vous embaucher pour illustrer la gamme des produits de la marque. Ca aurait très bien pu se passer car la bande sympathise rapidement avec Malcolm, mais Rip-Burger a autre chose en tête : prendre la tête de l'usine d'une sale manière et faire porter le chapeau à Ben. Heureusement, celui-ci sait se servir de ses poings, de ses pieds et de votre tête. Vous devrez donc déjouer les plans de ce "connard" parmi plusieurs décors tous plus sympa les uns que les autres. Vous rencontrerez des protagonistes charismatiques et en profiterez pour vous castagner avec les bandes rivales, dont les caverneux et les pourraves.
Intégralement en français (textes et doublages), ce jeu est malheureusement très court et très facile, mais l'humour omniprésent et l'esprit rock'n roll rattrapent ces maigres défauts.

Machine : Playstation (1995)
Autres machines : PC / Saturn
Développeur / Éditeur : Teeny Weeny Games / Psygnosis
Nombre de joueurs : 1

Discworld est l'adaptation de l'univers du même nom créé par Terry Pratchett en littérature. C'est un écrivain anglais qui écrit dans un style humoristique so british, que les amateurs des Monty Python connaissent bien.
Les 2 premiers jeux d'aventure se déroulent dans une ambiance heroic-fantasy déjantée, façon Harry Potter sous acide. Vous prenez le contrôle de Rincevent, le plus minable sorcier que l'Université Invisible ait connu. Et vous allez devoir sauver le monde .... ah non, ça c'est Bruce Willis... sauver la ville, Ankh-Morpork, de la terrible menace d'un dragon, qui pèse sur elle ! Pourquoi lui? Bah parce que c'est le seul crétin à qui le Directeur de l'Université peut confier cette tâche. A vous donc la joie de résoudre les énigmes aussi tordues que le putride fleuve Ankh qui traverse la ville afin de la sauver.

Retropedia, l'encyclopédie Geek

TESTS DU MOIS

Suikoden (PS1)
Axelay (SNES)
Guardian Heroes (SAT)
ILLBLEED (DC)
Inernational Track and Field (PS1)
Sonic 4 (Live)

page 16 Suikoden (PS1)

page

page 35 Splatterhouse II (MD)

TEST

Support: Playstation
Développeur : konami
Editeur : konami
Joueurs : 1

Genre : RPG
Sortie : 1997
Difficulté : Onirique

Suikoden

Avec le 1er épisode de la série Suikoden, Konami nous offre une fresque à la fois poétique et merveilleuse, le tout mêlé à des combats épiques sur fond de trahison. Ce jeu tire son origine du roman chinois « Au bord de l'eau » où des paysans, guerriers, commerçants de tous horizons se regroupent pour combattre les injustices liées à leur gouvernement corrompu. Ces troupes sont appelées "les 107 étoiles de la destinée" et se sont unies grâce à un leader qui leur a permis de se battre pour renverser le gouvernement établi. Dans ce jeu, c'est le rôle du jeune Teel McDolh, fils du respecté général Téo, que vous allez jouer et c'est avec votre titularisation au rang de chevalier que votre aventure va pouvoir commencer. C'est aussi de cette manière et une fois sorti du doux cocon familial que vous comprendrez la dure réalité de la vie : les pauvres crèvent et les riches prennent tout.

Le peuple de la République de Toran est écrasé de taxes, les membres du gouvernement ferment les yeux sur des agissements peu louables en échange de fortes sommes d'argent. Je ne vous parle même pas des races des Kobolds et des Elfes qui, selon certains généraux de l'empereur Barbarossa, mériteraient d'être exterminées. C'est lors d'une de vos missions que vous vous retrouverez à choisir entre trahir votre position de chevalier en rejoignant l'armée de la libération, ou bien fermer les yeux sur ce qu'il se passe dans l'empire de la Lune Écarlate. Votre héros fera bien évidemment le bon choix et choisira de renverser le système mais votre périple sera jonché d'épreuves et les pertes humaines seront lourdes. Mais c'est au cours de cette aventure que vous trouverez et donnerez un vrai sens à votre vie.

Le jeu se découpe en 3 phases bien distinctes. Tout d'abord, le soft se présente comme un RPG traditionnel avec un scénario principal, ses quêtes annexes et ses combats au tour par tour. Il faudra ajouter à cela bon nombre de duels qui se dérouleront à des moments clés de l'aventure et dont l'issue, malgré votre victoire, vous donnera un sentiment d'impuissance face au destin. Ces combats, en un contre un, s'effectuent par le choix des actions suivantes : « l'attaque », « la défense » ou « l'attaque désespérée ». C'est de cette manière que vous et votre assaillant allez vous battre . Une attaque désespérée prendra l'avantage sur une attaque simple, mais sera totalement inefficace face à un adversaire qui se défend. Vous suivez ? C'est grâce à la phrase que vous lancera votre ennemi, avant le début de la joute, que vous devrez deviner quelle tactique adopter pour vous battre. Votre équipement et votre level sont bien sûr pris en compte dans le nombre de points de dégâts que vous infligerez ou subirez. La dernière phase concerne les guerres que vous et votre armée devrez mener. Pour commencer, le nombre de guerriers présents au sein de cette dernière dépendra du nombre de membres que vous aurez recrutés. Comme pour les duels vous aurez trois actions : la charge, l'attaque de vos archers et l'attaque magique. Bien évidemment, certaines attaques prennent le dessus sur d'autres. Durant ces phases, vous aurez également la possibilité, si vous avez recruté le personnage nécessaire, d'avoir accès à de nouvelles options comme le fait d'envoyer un espion pour connaître la stratégie de l'ennemi ou encore de propager de viles rumeurs afin de rallier des ennemis à votre cause.

L'univers visuel du titre, bien qu'ayant accusé le coup de nos jours, offre un rendu très mature, collant parfaitement avec les thèmes abordés par le scénario de manière assez tragique. Bien qu'empruntant énormément à l'heroic-fantasy, Konami y a ajouté une touche sino-japonaise fortement agréable et apaisante, à l'image de l'OST exemplaire du soft, signée par Miki Higashino, Tappi Iwase (Tappy), Taniguchi, Mayuko Kageshita et Hiroshi Tamawari. Bon nombre de ces compositions vous feront voyager aux côtés de vos héros et berceront cette aventure de manière onirique.

L'un des éléments qui a marqué la série de Konami, c'est bien la quête des étoiles de la destinée. En effet, ce RPG propose d'utiliser 107 autres protagonistes afin de vous aider à travers votre périple. Qu'ils se joignent à vous durant les phases de combats ou qu'ils restent dans votre forteresse, tous vous fourniront une aide précieuse. Celle-ci ira de la vente d'armes ou d'objets à l'amélioration d'armes en passant par des mini-jeux, permettant ainsi à votre citadelle de devenir une véritable ville.

L'autre point intéressant est bel et bien le déroulement des combats vous permettant d'ajouter 5 personnages en plus de votre héros. Les combats sont dynamiques et offrent des possibilités de combinaisons d'attaques selon les liens affectifs que vos personnages recrutés entretiennent. Proposant un vrai régal pour les yeux, il en sera de même avec les combinaisons de magies. En parlant de ces dernières, les runes ont une place importante car elles sont directement liées à votre destin, en ce qui concerne les vraies runes en tout cas. En effet, elles sont considérées comme les équivalents des dieux et certaines octroient à leur porteur des capacités comme l'immortalité. La « Soul Eater », que votre meilleur ami vous a transmise de manière assez tragique, vous amènera à choisir votre camp et, par la même occasion, des pouvoirs magiques. Selon la capacité de vos personnages à utiliser l'occultisme, vous pourrez attacher jusqu'à trois pièces runiques vous offrant des pouvoirs défensifs, offensifs ou de soutien. Ces mêmes runes proposeront quatre degrés de puissance ou d'efficacité avec l'augmentation de niveau de vos protagonistes et selon leurs aptitudes personnelles.

Mr H

Avec Suikoden, Konami signe le premier chef d'œuvre d'une longue série suivie par bon nombre de fans. Les quelques défauts techniques sont vite oubliés grâce à son scénario qui vous tiendra en haleine jusqu'au bout. Il est regrettable que le soft se boucle en une vingtaine d'heures.

TECHNIQUE

Les graphismes peuvent paraître ternes au premier abord mais ils collent parfaitement à l'ambiance générale du titre. Il faut noter par contre un nombre assez conséquent de ralentissements lorsqu'il y a beaucoup de choses à l'écran.

AMBIANCE

Incroyable, un scénario magique avec de nombreux rebondissements, des protagonistes à foison dotés d'un background propre à chacun, le tout avec des musiques superbes pour accompagner. Un vrai régal.

JOUABILITE

Des menus clairs et épurés, un peu trop peut-être, mais pratiques. La gestion de l'équipement et celle des runes est très simple d'accès et permet aux non-initiés de trouver leurs marques rapidement.

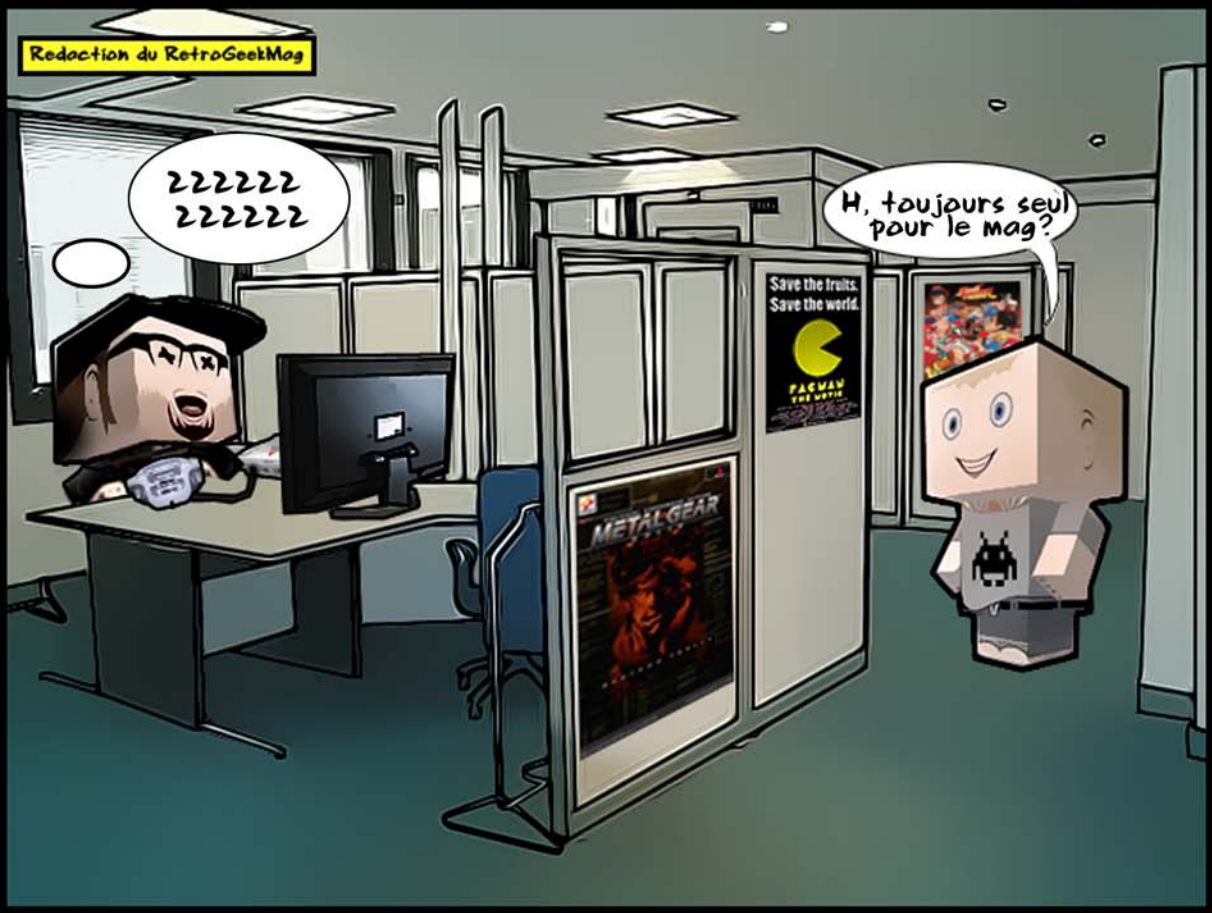
J'AIME

- le scénario mature et complexe
- le background riche et soigné
- la quête des étoiles de la destinée

J'AIME PAS

- les ralentissements
- la quête principale un peu courte

6/7 RetroGeek



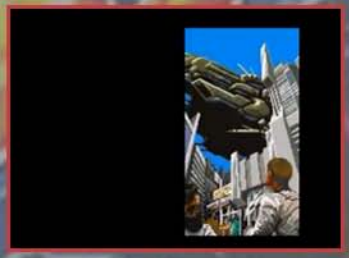
Si toi aussi tu veux rejoindre le RetroGeek-Mag n'hésite pas contacte H sur retro-geek.com et intègre ton webzine préféré.

TEST

Support: Super Nintendo
Développeur : Konami
Editeur : Konami
Joueurs : 1
Genre : Sauvetage de l'humanité
Sortie : 1992
Difficulté : C'est dure, la vie de pilote !

AXELAY

On n'avait pas grand sh'mup à se mettre sous le paddle sur Super NES en 1992. La console est longtemps restée le symbole des RPG et des jeux de plateforme. Son architecture technique ne lui permettait pas d'assurer une vitesse de calcul adéquate et tous les jeux de tir se mettaient à ralentir honteusement avec leur lot de clignotements (Gradius III, R-Type, UN Squadron). Petit à petit, les développeurs ont dompté la bête et c'est ainsi que Konami (qui était réellement en état de grâce à l'époque) se lance dans le développement d'un shoot aux graphismes révolutionnaires : Axelay. Ce jeu, c'est avant tout une claque technique à sa sortie. On n'avait encore jamais vu une mise en scène pareille. En utilisant les effets spéciaux installés sur la console, les développeurs ont mis au point un scrolling vertical amélioré qui simule un effet de profondeur bluffant et donnant l'impression que votre jet tourne autour de la planète. Des options classiques dans le menu général : changement de difficulté (easy-normal-hard), un calibrage des armes (vitesse de feu et sélection de boutons, vous pouvez ainsi cumuler l'arme principale et les missiles sur le même : bien pratique). Vous pouvez également régler la luminosité.

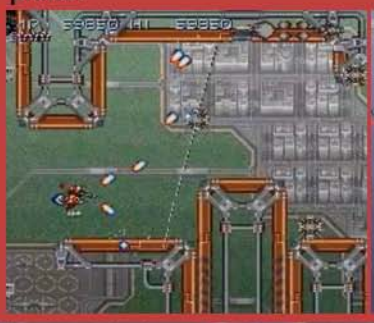


Pas d'étincelles scénaristiques : le système solaire Illis est envahi par l'Armada de l'Annihilation (aïe !) et un seul vaisseau est encore valide, votre D-117B, nom de code : Axelay (scénario à 0,50€ terminé).

Au lancement du jeu, vous n'avez que 3 armes disponibles une pour chaque style de frappe : de face (Straight Laser), en cercle (Round Vulcain) très utile et enfin les missiles frontaux (Macro Missiles). Le choix est donc vite fait. Trêve de plaisanterie et passons aux choses sérieuses (une voix digitalisée et plutôt bien faite vous lance 'Arms, installation is complete, Good Luck !').

Vous débutez dans la couche de nuages de votre planète natale, les ennemis peuvent donc apparaître et disparaître rapidement. Déjà là, vous allez devoir expérimenter vos différentes armes (attaques de front et circulaires). Changement d'armes très facile : L et R vous permettent de basculer d'une arme à l'autre. Si vous êtes touché, vous perdez l'arme courante mais pas le vaisseau et vous passez à la suivante. Si vous avez perdu vos 3 armes, vous conservez un tir de base. Le prochain tir vous fera perdre une vie, tout comme une collision directe. Ca va vite, le scrolling peut donner mal à la tête au départ mais on s'y fait rapidement. Axelay n'est pas très maniable et tire pour revenir au centre (pour donner une impression de vitesse semble-t-il...). La musique est bonne (comme dirait Jean-Jacques...), les instrumentations sont parfois classiques, électro et même jazzy (si, si !) mais toujours collées à l'action. Tout n'est pas parfait sur ce shoot, loin s'en faut (on y trouve pas mal de bugs de décors), mais la performance est notable. On nous vendait le jeu à l'époque pour de la 3D ; ce n'est pas de la 3D c'est différent : ce sont des 'images à la Axelay'. Il reste le seul dans sa catégorie technique et c'est de cette manière qu'il est entré dans la légende.

Lancement du second niveau très 'Gradius' dans l'esprit (départ dans l'espace) et vue en scrolling horizontal (2 scrollings dans le même jeu qui dit mieux ?). Plus classique mais très joli, vous devez jongler entre les plateformes et les attaques au plafond et au sol.
On arrive au boss tout droit sorti du film Robocop, le droïde de défense final dans le building pour ceux qui connaissent, avec une démarche robotique typique. Après un combat biblique de David contre Goliath, l'engin explose avec zoom mode 7 en prime.



Je ne vous raconterai pas les pièges de cette bataille au-dessus de la planète Metropolis entièrement recouverte par la ville à perte de vue sur l'horizon. En cas de victoire, vous récupérerez les Cluster Bomb très utiles pour larguer en masse.

Quelques slaloms et on arrive au boss : une énorme arachnide robotisée. Quelques shoots bien placés et on passe au 2ème niveau.

Je ne soufflerai mot sur le niveau 4 : la Caverne où tout n'est que danger et attaques vicieuses dans un scrolling à nouveau horizontal. Vous remarquerez un superbe effet d'écho dans le jeu et la musique pour vous mettre dans l'ambiance.

Arrivé au niveau 5 (Secteur 3 : la planète de feu) vous obtenez la Morning Star, une arme difficile à appréhender : des boulettes d'énergie tournent autour d'Axelay et le rayon du cercle de protection augmente si vous gardez le bouton de tir appuyé. Si vous relâchez, les boulettes sont lancées sur tout l'écran (vraiment spécial mais efficace contre les attaques ennemis circulaires).

Ce niveau cache un monstre énorme (The Wailer : celui de la jaquette !) qui prend approximativement 9/10 de l'écran. Pour l'atteindre, vous apprécierez au passage les superbes effets sur cette mer de l'enfer. Si vous êtes vainqueur, vous récupérez ici l'arme la plus puissante : les Wind Laser, indispensables pour le dernier niveau.

Ce niveau 6 vous donnera du fil à retordre car les systèmes de défense sont performants. Votre combat final sera un des plus étranges de votre vie de pilote.

Osvald

Indépendamment du choc technique, Axelay est un des meilleurs shoots de la Super NES à ranger à côté de Super Aleste et Parodius (tiens encore Konami...ils sont forts, ils sont très forts !) que j'aime à relancer assez souvent.

TECHNIQUE

C'est avec ce genre de jeu que la Super NES s'élève loin devant la Megadrive. Ajoutez à ça la disparition de (presque) tous les ralentissements de jeu et vous comprenez qu'Axelay est une démonstration technique de haut niveau. On regrettera juste quelques bugs dans les décors qu'on pardonnera allègrement vu la qualité générale du soft.

AMBIANCE

Quand le jeu démarre, vous n'avez qu'une envie : en découdre, et vite !
Les bruitages restent classiques et efficaces, on n'en demande pas plus.
Les musiques ont fait l'objet d'un soin particulier, là encore Konami connait son job, elles sont collées à l'action ce qui leur donne un impact bien plus fort.

JOUABILITE

Axelay répond bien dans toutes les directions (la crème de la flotte spatiale !) et les armes sont faciles à gérer avec L et R.
Je vous conseille juste d'éviter de faire le malin trop haut sur l'écran (l'horizon) car la limite de gestion des collisions est assez floue. De toute manière, le flux des ennemis ne vous permettra pas d'allez souvent surfer là-haut.

J'AIME

- l'effort technique
- l'ambiance

J'AIME PAS

- quelques bugs
- le déblocage du mode very hard

6/7 RetroGeek

EN ATTENDANT ÇA...

...TU PEUX JOUER À ÇA:

SONIC 3D, SHENMUE I & II EN DÉCEMBRE 2010 SUR RETROPOLIS.FR

WWW.RETROPOLIS.FR

TEST

Support: Saturn
Développeur : Treasure
Editeur : Sega
Joueurs : 1 à 6

Genre : beat them all
Sortie : 1996
Difficulté : Moyenne

GUARDIAN HEROES

Dans la grande et longue lignée des beat'em all, il y a les classiques, les innovants et ceux qui font les deux. Guardian Heroes, c'est un peu ça. Un subtil mélange d'old school et d'éléments de gameplay fort intéressant. Sorti uniquement sur Saturn, il a été créé par le studio Treasure, plutôt connu pour ses bons jeux, et pour cause...Rentrons plutôt dans le vif du sujet, car il y a pas mal à dire. La réalisation pour commencer. Côté graphisme, c'est de la 2D vraiment bien foutue (la Saturn était douée pour ça). Les couleurs sont vives, ce qui donne un peu un aspect 2D presque dessin animé, du plus bel effet. D'ailleurs, l'introduction est un dessin animé. Les différents protagonistes sont plutôt bien détaillés, les niveaux traversés très différents et riches. Bref, c'est beau et c'est bien. Seul bémol : les lags. Lorsque ça vire au carnage et que l'écran se charge un peu trop d'ennemis et de magie, le jeu ralentit sévèrement. Cela ne nuit pas vraiment à l'expérience de jeu, mais c'est dommage.

Au niveau des musiques, là encore, c'est pêchu et ça colle parfaitement à l'univers. La bande-son est une alternance de musiques épiques, stressantes et typées rock. L'ambiance castagne/fantasy n'en est que plus renforcée !

Le gameplay maintenant. Tout d'abord, on reprend le style classique du "je vais de gauche à droite et je bute tout ce qui vient" mais on rajoute un paquet de trucs ! Déjà, au départ, il sera possible de choisir entre 4 personnages vraiment différents (typé ninja, gros bill, moine et magicien) avec chacun sa propre palette de coups vraiment intéressante à réaliser, avec des quarts de cercles ou des successions de pressions par coup faible et coup fort.

De plus, vos personnages vont pouvoir évoluer et gagner des niveaux comme dans un RPG, ce qui se traduit par une customisation des caractéristiques (les classiques : force, endurance, etc) en fin de niveau.

L'histoire prend part dans un univers typé heroic-fantasy bien sympatoche. Le scénario, lui, est vraiment classique, voire un peu trop. Le genre d'histoire qui n'existe que pour tabasser du méchant. Mais bon, on n'en demande pas plus pour le coup.

En plus de ses coups, chaque personnage dispose de sorts qu'il pourra utiliser en échange de quelques points de magie, par simple pression d'une touche pour les faire défiler. Sans compter la possibilité de parer les coups, et même celle de donner des ordres à un allié IA que vous rencontrerez tout au début de l'aventure. Il s'agit d'un guerrier mort-vivant ultra-classe, bourrin et surtout invincible ! Mais ne croyez pas que cela sera simple pour autant ! Il est docile et écoute les ordres, même si généralement, ils ne servent pas à grand-chose (sauf pour lancer son attaque ultime, mais chut...).

Cuthalion

Guardian Heroes, malgré quelques petits défauts, est l'un des meilleurs beat'em all old school, tout simplement. Que ce soit pour son ambiance, son punch, son humour ou encore ses idées, tout dans ce jeu donne envie de relancer une partie juste pour le plaisir. Et si vous avez le bonheur d'avoir des camarades de jeu, c'est encore mieux !

TECHNIQUE

La saturn s'en sort à merveille, avec de la belle 2D comme on aime. Le bémol, ce sont les ralentissements lors de certaines bastons entre "familles nombreuses".

AMBIANCE

Pleine de peps, d'humour et de castagne ! C'est comme ça qu'on aime les beat them all ! Avec, en prime, le côté épique lié à l'univers heroic-fantasy.

JOUABILITE

Exemplaire ! Simple d'accès mais avec des possibilités non négligeables. Les coups sortent très bien et la gestion des boutons sur la manette est bien pensée.

J'AIME

- l'ambiance globale
- les idées de gameplay
- le mode arène avec un paquet de persos jouables

J'AIME PAS

- les lags/ralentissements
- la faible durée de vie
- parfois bordélique

6/7 RetroGeek

TEST

Support: Dreamcast
Developpeur : Climax Entertainment
Editeur : Sega (import)
Joueurs : 1
Genre : Survival Horror
Sortie : 2001
Difficulté : Sanglante

ILLBLEED

Faisant écho au thème abordé dans le précédent numéro de RetroGeek, voilà Illbleed, le jeu le plus malsain qu'il m'ait été donné de voir. En 2001, Resident Evil avait déjà fait des émules et le concept de Survival Horror est retourné dans tous les sens pour en développer toutes les facettes.

Dans Illbleed, le maître-mot c'est la peur : la peur du joueur, mais également (et surtout) la peur de votre avatar, la charmante Eriko, à qui il va arriver la plus étrange des aventures... Ce qui différencie Illbleed d'un Survival Horror plus classique, c'est son principe de gestion basé sur les 5 sens d'Eriko. Quand vous approchez d'une zone, votre radar vous signale les pièges éventuels. Ce n'est pas immédiat, il faut le temps à Eriko de 'sentir' son environnement. Vous pouvez utiliser votre réserve d'adrénaline pour scanner l'endroit (avec votre moniteur spécial : le Horror Monitor) et ainsi anticiper les pièges de l'endroit, mais cela, avant de savoir si ces fameux pièges en sont (vous suivez toujours ?). Vous vous retrouvez donc à utiliser votre adrénaline dans des endroits semblant dangereux mais pas forcément. Vous allez vite vous rendre compte que le compteur d'adrénaline ne remonte pas vite : il faut se battre et vaincre les monstres (zombies médecins, gâteau vampire, poupée gonflable : où vont-ils chercher des bestioles pareilles ?) ou trouver des seringues dans les magasins.

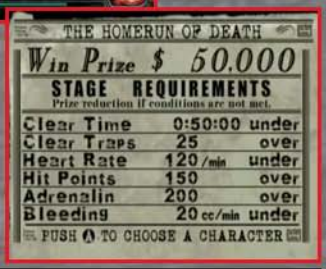
Voilà comment tout débute. Eriko est une jeune étudiante fan de films d'horreur. Elle rencontre ses amis Kevin, Mickel et Randy qui ont récupéré des invitations spéciales pour un nouveau parc d'attractions : Illbleed. Une récompense de 100 millions de dollars est offerte à celui ou celle qui réussira à sortir vivant de ce cauchemar organisé : les compagnons décident donc de se lancer dans l'aventure, malgré la désapprobation d'Eriko. Sans nouvelles d'eux depuis 3 jours, elle part à leur recherche.

Quand vous tombez dans un piège ou que vous êtes blessé, vous saignez et c'est également un paramètre de jeu qu'il va falloir apprendre à gérer correctement. Pour ça, il faut retrouver son calme (pas évident quand on vient de se faire lacérer), s'arrêter de courir et attendre quelques instants. La blessure s'arrête d'elle-même. D'ailleurs, ça permettra aussi à votre rythme cardiaque de diminuer car c'est également un paramètre à gérer... Tout ce qui fait peur à Eriko fait monter son rythme.

A haut niveau, vous risquez l'évanouissement, ou la mort par arrêt cardiaque. Et l'arrêt cardiaque n'est jamais loin avec tout ce qui vous tombe dessus. Certains passages sont des enchaînements de pièges prêts à vous surprendre au moindre faux-pas, les animations étant à l'avenant. Les développeurs n'ont pas lésiné sur les giclées sanguines. Si vous aimez ça, vous en aurez pour votre argent.

Vous affrontez les boss de manière classique, où il vous faudra frapper et vous enfuir mais es combats ne sont pas le point fort du jeu.

Il ne vaut mieux pas courir sinon vous allez rapidement vous prendre tous les pièges.



TECHNIQUE

Les graphismes sont dans la moyenne de ce qui se faisait à l'époque sur Dreamcast, mais ne sont pas révolutionnaires. Les éléments de peur (le bestiaire est vraiment barré) sont plutôt bien rendus, c'est un effort notable car faire peur dans un jeu vidéo était déjà un challenge de taille.

AMBIANCE

Il faut aimer les films d'horreur, l'humour sombre et malsain. Musique complètement dans le style : sinistre à souhait.

JOUABILITE

Assez étrange, le jeu nécessite qu'on s'investisse un minimum dedans pour commencer à percevoir le concept et l'intérêt de certaines choses.

J'AIME

- Le gameplay spécial
- le concept original
- L'ambiance

J'AIME PAS

- Le temps de prise en main un peu long
- Les niveaux assez inégaux en qualité et challenge

Osvald

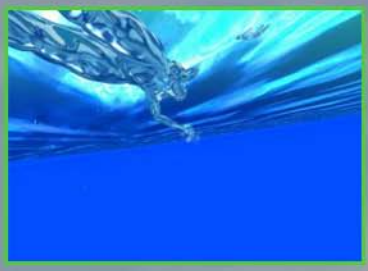
L'idée de gameplay est plus que louable, mais vraiment pas facile à appréhender. On passe de très bons moments à se faire peur... et se faire saigner ! hé hé !
Dommage qu'il ne soit sorti qu'en import.

5/7 RetroGeek

TEST

Support: Playstation
Développeur : Konami
Editeur : Konami
Joueurs : 1 à 4

Genre : Sports
Sortie : 1996
Difficulté : l'effort est toujours récompensé



TRACK & FIELD INTERNATIONAL

C'est en 1996, durant les Jeux Olympiques, que Track and Field voit le jour sur Playstation. Après avoir sévi sur Arcade, Nes et consorts, Konami reprend encore le flambeau Olympique pour un nouveau tour de piste. Track and Field c'est avant tout un gameplay à toute épreuve, où notamment l'effort est récompensé par de meilleures performances.

Avant de revenir là-dessus présentons d'abord ce jeu : il consiste en 11 épreuves olympiques, allant du 100 mètres, sauts en tous genres ou lancers d'objets nécessitant la puissance des bras ou jambes de votre athlète, qui sont coordonnés par vos propres doigts. En effet, le principe de Track and Field va être d'appuyer en cadence sur les deux touches de puissance de la manette, le plus rapidement possible, pour ensuite régler à l'aide de la touche "action" le degré de votre saut, lancer ou finition de course. C'est on ne peut plus simple mais cela nécessitera un apprentissage afin de battre au fur et à mesure ses propres performances.

Les disciplines présentes dans International Track'n Field sont certes peu exotiques mais diablement efficaces : vous aurez l'immense joie de participer aux 100 mètres, 100 mètres haies, natation, saut à la perche, en hauteur, longueur, triple saut , lancer de poids, javelot, marteau et de disque.

Une fois dans les starting-blocks, vous serez au coude à coude avec vos concurrents dans cette succession d'épreuves athlétiques. Vous devrez sans cesse améliorer vos scores. Pourtant l'intérêt du jeu se révèle vite faible seul en piste", mais lorsque vous serez face à plusieurs de vos potes via l'accessoire "multi-tap" le jeu développera tout son potentiel de fun et plaisir brut !

Track'n Field, c'est fun et physique : essayez simplement 3 fois d'affilée l'épreuve de natation, vous bourrinerez la manette dans tous les sens, rigolerez et serez exténués, en gros le délire total.

Mr H

Pas de marques ni de copyrights ou d'athlètes connus, seulement vous face aux chronos. Le problème c'est que le mode solo est tellement vide que vous en ferez vite le tour. C'est contre 3 de vos potes que le jeu prendra toute son ampleur.

TECHNIQUE

L'animation reste fluide, par contre niveau pixels, ça fait plutôt mal. Quant au seul stade, présent il reste plaisant à regarder (encore heureux), mais le public est tellement vide que le plaquage de couleurs sur les textures fait peine à voir; le jeu a vraiment mal vieilli.

AMBIANCE

Une cinématique d'intro qui nous plonge dans l'ambiance : il va falloir exploser les chronos. Une fois sur la piste, la foule est aussi bouillonnante que lors d'une rencontre d'athlé inter-collèges : inexistante. Heureusement que l'effort fourni durant les parties nous isole et nous empêche d'y prêter attention

JOUABILITE

Parfaite pour le style, quelques variantes selon les épreuves, des timings à maîtriser et ensuite c'est l'effort qui fait la différence. Notez la possibilité de configurer soi-même la manette pour un meilleur plaisir de jeu, selon la façon de se placer pour jouer.

J'AIME

- l'effort physique
- le multi à 4

J'AIME PAS

- techniquement douteux
- publique absent

5/7 RetroGeek

TEST

Support: Xbox Live
Développeur : Sonic Team
Editeur : Sega
Joueurs : 1

Genre : plates-formes
Sortie : 2010
Difficulté : Simple (trop ?)

Il est possible de faire les niveaux à toute vitesse et c'est juste impressionnant mais bon... Rien de neuf là dedans.

SONIC THE HEDGEHOG 4

Pas de nouveautés ou si peu, des zones vues et revues, pas d'autres personnages (Tails et Amy par exemple) et j'en passe.

La mode est décidément au rétro (Megaman 9 et 10, les jeux Dreamcast qui ressortent des cartons) et aux jeux épisodiques (comprendre en plusieurs parties, comme Alien Breed ou Sam & Max). Lorsque Sega a annoncé un nouvel opus qui reprendrait les bases de la série, ce fut un peu comme l'approche d'un blockbuster avec teasing "en veux-tu, en voilà" et promesses aussi houleuses que celles d'un politicien. Le choix d'être épisodique étant une idée étrange venant de Sega. En effet, ce format est surtout utilisé pour rentabiliser les jeux à court terme, une pratique favorable aux tout petits studios n'ayant pas forcément l'argent nécessaire... (ce qui, je pense, n'est pas le cas de Sega Bref...). Qu'en est-il de cette version finale ? Voici les réponses.

Sega a opté pour un rendu 2D/3D du plus bel effet. Ainsi, Sonic et ses ennemis sont en 3D tandis que les niveaux sont en (belle) 2D. Parti pris assez étrange au départ, mais qui fait son effet. Les diverses zones sont colorées, mais au final peu nombreuses : 4 zones de 3 niveaux chacune, plus un boss. On retrouve, par exemple, le casino ou encore la base de Dr Robotnik (oui, je préfère l'appeler ainsi !). C'est sympa mais, je me répète, c'est peu, car le jeu se finit très rapidement; en revanche, la vitesse est bien là.

Les niveaux bonus reprennent aussi ceux d'un opus déjà existant, avec Sonic en boule, à qui il faut faire traverser un chemin en faisant tourner le décor. A noter que je déconseille aux joueurs épileptiques de jouer ces derniers, tant l'arrière-plan emploie des effets de couleurs qui piquent les yeux."

Au niveau du gameplay, là encore, on reprend le même principe que les premiers opus. Notre cher hérisson bleu peut sauter, courir vite, ou se mettre en boule pour charger une accélération et... aller encore plus vite ! Oui, c'est bien ça !

Il y a tout de même une nouveauté de gameplay (si, je vous jure !) qui reprend celle de l'âge d'or de cette chère Dreamcast (paix à son âme), à savoir le dash en vol. Ainsi, il sera possible, lors d'un saut, de foncer sur les ennemis afin de les détruire, ou encore d'activer un bumper plus rapidement de cette manière. Lorsque cette capacité est activable, une cible apparaît sur l'élément qu'il est possible d'éclater d'un coup de dash. Il suffit alors de presser à nouveau le bouton de saut pour exécuter cette manoeuvre.

TECHNIQUE

Rien ne révolutionne le genre, loin de là. On a le droit à une pseudo refonte graphique, bien que le tout reste très coloré et vivant. Le vieux Sonic n'a pas perdu de sa vitesse et les décors défilent toujours aussi vite !

AMBIANCE

C'est du Sonic, j'ai envie de dire ! Ça va vite, c'est coloré, les musiques pètent bien, pas de scénario... Pas grand chose à rajouter, sauf peut-être que malgré tous ces points, le jeu semble manquer de quelque chose d'important : une âme.

JOUABILITE

Prise en main immédiate (en même temps, avec trois boutons à utiliser...). Au moins c'est simple, efficace et pas prise de tête ! Le hérisson a gardé ses réflexes et répond au doigt et à l'oeil.

J'AIME

- la refonte graphique
- l'ambiance

J'AIME PAS

- trop cher (1200 MS Points)
- le gameplay avec toiles d'araignées
- le jeu est très court !

Cuthalion

Je suis très mitigé, car au final, Sonic 4 est à peine un Sonic 2D avec refonte graphique (et encore). Cela ne fait pas de cet épisode un mauvais jeu, mais il s'agit bien d'un titre sans réelle saveur, arrivé juste 7 ou 8 ans trop tard. Il lui manque quelque chose : une âme.

3/7 RetroGeek

LE MOIS PROCHAIN

Pour les fans de ciné une rubrique avec le meilleur et souvant le pire de ce qui se fait dans les filmes ayant pour thème les jeux vidéo.

Vous pouvez nous envoyer toutes vos questions, suggestions, lettres d'amour... à : retrogeektv@yahoo.fr

N'hésitez pas aussi à nous envoyer vos dessins, fausses pubs, sprites... Les meilleurs seront publiés !

Stay Retro!

RetroGeekMag

Retro-Geek.com est nocif, il peut occasionner des désagréments pour la santé. Il doit être manipulé avec les protections adéquates.

STAY RETRO